



На правах рукописи

Правдюк Сергей Анатольевич

**СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ВИРТУАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ**

Специальность 24.00.01 - теория и история культуры
(социологические науки)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание учёной степени
кандидата социологических наук

Ростов-на-Дону
2002 год

Работа выполнена на кафедре социологии и политологии
Ростовского государственного педагогического университета

Научный руководитель... доктор социологических наук, профессор
Борцов Юрий Сергеевич

Официальные оппоненты:

доктор социологических наук, профессор Бондаренко Ольга Васильевна
доктор философских наук, профессор Штомпель Людмила Александровна

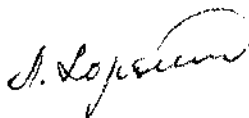
Ведущая организация — Ростовский государственный университет

Защита состоится 24 декабря 2002 г. в 13 часов на заседании диссертационного совета Д212.206.03 по социологическим наукам в Ростовском государственном педагогическом университете по адресу: 344082, г.Ростов-на-Дону, ул. Б.Садовая, 33, ауд. 202.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке РГПУ (г.Ростов-на-Дону, ул. Б.Садовая, 33).

Автореферат разослан 23 ноября 2002 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



ХОРОНЬКО Л.Я.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Современное общество, главной характеристикой которого является открытость и «незащищённость» по отношению к изменениям (а как следствие - невиданный прежде динамизм), по-новому структурирует своё время и пространство. О.Тоффлер считал, что информационное общество отличается «супертемпоральностью». Действительно, сегодня появляются новые свойства у социального времени и пространства, рождаются иные «размерности» общества, различное отношение ко времени отдельных социальных субъектов и новые возможности воздействия на социокультурный пространственно-временной континуум.

Развитие средств массовой коммуникации и новых информационных технологий сделали возможным появление особой реальности, получившей название виртуальной. Как и любая реальность, она создаёт внутреннее время и пространство, которые в одних случаях замещают, в других - симулируют время и пространство общества и культуры.

Как сложатся взаимоотношения между виртуальной реальностью и обществом, которое её породило? Какие перспективы, опасности и приобретения ожидают человечество на пути виртуализации? Какими социокультурными особенностями обладает время виртуальной реальности? Эти и другие вопросы представляют не только академический, но и острый практический интерес. Последний вызван уже начавшимся процессом формирования единого информационного пространства с помощью новых информационных технологий.

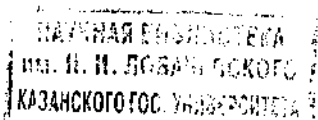
Человеческому сознанию сложно освоиться с мыслью о том, что изменится социальная жизнь в целом, а не только будет добавлен некоторый новый ее фрагмент. Поэтому ситуация в виртуальном сообществе сегодня некоординируема и представляет собой фактор неопределенности развития нашего общества в прежних формах. Но это сегодняшнее историческое состояние уже проходит по мере того, как киберсообщество становится существенным фактором социокультурной динамики.

Особенно ярко стремительность распространения сетевой формы социокультурной коммуникации проявляется в цифрах: в 2001 г. зарегистрировано более 469 млн. пользователей Интернета. Возникла целая «киберпопуляция» людей, в которой нет деления по расовой, национальной, профессиональной, половой и прочей принадлежности. Они называют себя «граждане Сети» - **netizens** (от английского net - сеть и citizens – граждане). Как грибы после дождя растут сетевые

сообщества, появился даже афоризм: «Если Вас нет в Интернет, то Вас просто нет».

Социокультурное пространство, создаваемое с помощью новых информационных технологий, объемлет собой как научную сферу и сферу образования (информатизация высшего образования, использование компьютерных технологий в преподавании отдельных академических дисциплин, установка компьютеров в обычных школьных классах, создание электронных центров дистантного обучения набирают темпы), так и уровень коммуникации в политической, экономической, развлекательной и других сферах общества. При общем отставании России в информационно-технологической отрасли, российский Интернет (Рунет) развивается быстро: в начале 2000 г. количество пользователей составляло по оценкам разных исследовательских групп от 3,5 (КОНКОВЕКТОР) до 6 («Monitoring.ru») млн., а количество веб-сайтов оценивалось между 18 и 25 тысячами. Аудитория Интернета и электронной почты в России существенно выросла в 1999 г.: на 1,4 млн. человек («Monitoring.ru»). Количество персональных компьютеров в России увеличилось до 7 млн., включая 2 млн. домашних компьютеров. Меняется и география Интернета: он уже не концентрируется лишь в мегаполисах, а проникает в провинцию, продвигаясь с запада на восток. Увеличение пользователей Интернета означает и возрастание посетителей виртуального мира, создаваемого в Интернете. Это актуализирует задачу нахождения баланса между новыми информационными технологиями и тем культурным опытом, который они порождают.

С другой стороны, Интернет все еще далек от того, чтобы стать массовым. Конечно, следует отметить, что в городах стало модным постоянно находиться в киберпространстве. Однако исследование, проведенное Институтом социальных и политических исследований Российской академии наук, показало, что интернет-технология в России вне крупнейших городов быстро устаревает, что приводит к ситуации, схожей с исключением стран третьего мира из мирового информационного сообщества. Жители российских регионов становятся «виртуальными бомжами». Если добавить к этому такие проявившие себя тенденции, как компьютерное пиратство, вирусы, воровство, влияние излучения (несмотря на защитные экраны) па здоровье, психические заболевания как результат неумеренного использования Интернета, информационная перенасыщенность, то анализ не только создания, но и вторжения виртуальной компьютерной реальности в социальную и культурную жизнь и трансформация основных форм её существования (пространства и времени) становится ещё более актуальным.



Актуальность диссертационной работы обусловлена и тем парадигмальным сдвигом, который происходит в сфере виртуалистики и изучения киберпространства и времени. Дело в том, что их ценностно-смысловая составляющая практически не исследовалась. Сегодня стало ясно, что для описания и анализа киберсоциума необходимо применять уже не столько технологические понятия (хотя и они важны), сколько социологические, а если точнее - социокультурные. Попытка рассмотреть виртуальное время как «само по себе сущее», в котором происходит движение абстрактных участников коммуникационных процессов, оставляет вне исследования конкретно-исторический смысл и ценностную наполненность коммуникаций, в результате чего анализ становится поверхностным и бессодержательным.

Степень научной разработанности проблемы определяется наличием в современной социологической, культурологической и философской литературе работ, посвящённых социокультурным эффектам внедрения новых информационных технологий и исследований собственно виртуальной реальности. В дайной сфере можно выделить несколько основных направлений исследования.

Первое направление представлено работами таких отечественных и зарубежных исследователей, как Э. Агацци, Б. Бэлл, Ю.С. Борцов, С.Г. Кара-Мурза, М. Кастельс, М. Маклюэн, Н.Н. Моисеев, Ж. Маритен, А. Моль, А. Печчеи, Э.А. Поздняков, К.Э. Разлогов, Ортега-и-Гассет, Э. Тоффлер, У. Эко и др., в которых анализируются различные аспекты генезиса и развития новых информационных технологий, их влияние на формирование культуры информационного общества.

Второе направление связано с работами социологов, философов и культурологов Запада (Ж. Бодрийяр, П. Вирильо, Дж. Гамильтон, С. Жижек, Ж.Ф. Лиотар, Э. Смит, У. Эко) по проблемам виртуалистики. В нашей стране исследование виртуальной реальности связано прежде всего с созданием лаборатории, а затем Центра виртуалистики Института человека РАН, который сконцентрировал вокруг себя многих ученых и социологов (О.Н. Астафьеву, И.П. Брызгунову, В.М. Быченкова, М.А. Вайнштайна, О.И. Генисаретского, Ф.И. Гиренока, Р.А. Копаладзе, А. Крокера, Ф.Г. Майленовой, А.Н. Михайлова, Н.А. Носова, А.В. Панкратова, В.М. Розина, В.Д. Эрекаева, Ю.Т. Яценко). Отдельные аспекты виртуальности в различных видах человеческой деятельности исследовались также Н.Т. Абрамовой, В.С. Бабенко, В.М. Бычковым, А. Гараджи, В.Н. Голего, А.Е. Кемеровым, Е.В. Ковалевской, И.Г. Корсунцевым, В.А. Кутыревым, А.Н. Леонтьевым, С.Т. Махлиной, Л.А. Микешинной, М.Ю. Опенковым, Ф.Л. Пекером, Д.В. Пивоваровым, Е.Г. Прилуковой, Б.А. Морозовым, С.С. Хоружим, Р.Г. Яновским и др.

Важнейшим источником для нашей работы явились исследования социального времени. При всем богатстве зарубежной (Г.Рейхенбах, Дж. Уитроу, Ж.П. Сартр, А. Тойнби, О. Шпенглер, К. Ясперс) и отечественной (Я.Ф. Аскин, М.Д. Ахундов, Н.Я. Данилевский, А.М. Жаров, С.В. Ленилин, А.Л. Лой, Т.П. Лолаев, Л.Н. Любинская, А.М. Мостепаненко, А.В. Полетаев, И.М. Савельева, Н.Н. Трубников, Л.А. Штомпель, В.П. Яковлев, В.Н. Ярская) социально-философской литературы по проблеме времени, социологический анализ времени разработан недостаточно. Широко распространены, прежде всего эмпирические исследования бюджетов времени (В.А. Артемов, Л.А. Гордон, Б.А. Грушин, Г.П. Орлов, В.Д. Патрушев, Ю.Г. Швецов). Математическое моделирование и количественный анализ модусов времени в социологии представлены А.А. Давыдовым. Социально-антропологические исследования темпоральных особенностей культуры повседневности осуществляются Н.Н. Козловой, Ю.М. Резником, Г.И. Петровым, П.В. Романовым, Е.Р. Ярской-Смирновой и др.

В ходе работы мы опирались на идеи Э. Дюркгейма (который различал коллективные ритмы общества и время как коллективное представление, координирующее деятельность социальных структур), П.А. Сорокина, Р. Мертона (вводящих понятие качественного времени), Э. Гидденса (который в своей концепции пространственно-временной организации районов крупного города указывает на необходимость исследования темпорального измерения социальных отношений).

Следует подчеркнуть, что в социологических работах, посвящённых социокультурному времени и пространству, ещё не нашлось места для анализа виртуального времени. Исключение составляет, пожалуй, лишь книга М. Кастельса «Информационная эпоха: экономика, общество и культура», в которой этот известный социолог, исследуя культуру «реальной виртуальности», выделяет два эффекта в преобразовании времени: одновременность и вневременность.

Современные социологи утверждают, что в настоящее время нет широко признанной общесоциологической теории, в которой социальному виртуальному времени уделялось бы достаточное внимание. А.Ф. Филиппов пишет: «Социология пространства, как, впрочем... социология времени, в основном остаются маргинальными областями для того, что называют *общей* социологической теорией. За исключением Гидденса мы не можем в последние десятилетия назвать ни одного крупного теоретика, поставившего эти проблемы в центр своей концепции» (Филиппов А.Ф. Социология пространства как теоретическая альтернатива / Россия: трансформирующееся общество. Под ред. В.А.Ядова. М., 2001. С.57). Таким образом, возникает задача

концептуального исследования социокультурных особенностей времени виртуальной реальности.

Объектом исследования является виртуальная реальность, возникающая в результате широкого применения новых информационных технологий, опосредствующих общение между людьми в современном социуме.

Предметом исследования являются социокультурные характеристики виртуального времени и временных отношений в «киберкультурном» пространстве.

Цель исследования – провести социологический анализ виртуального времени как социокультурного феномена, формы существования виртуальной реальности.

Задачи исследования:

- выявить методологические подходы к исследованию социального времени в социологии;
- проследить коммуникационные основания социокультурного времени, его связь с информацией;
- выявить особенности социального времени современного общества и культуры;
- проанализировать генезис виртуальной реальности в контексте процессов становления новых информационных технологий и виртуализации современного общества и культуры;
- эксплицировать социокультурную сущность времени виртуальной реальности;
- выявить возможности «преодоления» в виртуальном пространственно-временном континууме ограничений «первичной» социальной реальности;
- проследить последствия «вторжения» виртуальной компьютерной реальности в социальную и культурную жизнь;
- исследовать темпоральные особенности формирования и функционирования культуры «сетевых сообществ»;
- проанализировать эффект «уплотнения времени» в дистанционном обучении.

Методологическую и теоретическую основу исследования составляют: теории социальной коммуникации, социальной дифференциации, системный и структурно-функциональный анализ, принципы социокультурной методологии и социально-исторического детерминизма изучения явлений и процессов общественной жизни.

Мы основываемся на идее Н. Лумана о том, что общество есть операционально замкнутая универсальная система, охватывающая все социальные реальности. Эта система вычленяется из окружающего

мира на основе коммуникации и отличается от всего, что коммуникацией не является. Различение Н. Луманом трёх форм общества соответственно типу дифференциации позволяет нам рассматривать виртуальную реальность как социокультурную реальность, которая возникает не просто как продукт информационного, а современного функционально дифференцированного общества.

Эмпирической базой исследования стали результаты широкомасштабных социологических исследований пользователей Интернета и Рунета, проведенные отечественными и зарубежными социологами, в том числе и автором работы; соответствующие статистические данные.

Научная новизна исследования заключается в том, что в нем:

- показана ограниченность количественного подхода к определению виртуального времени и обоснована необходимость качественного, социокультурного анализа, учитывающего культурные смыслы, ценности и цели субъектов виртуальной коммуникации;
- прослежена зависимость времени от транслируемой информации;
- исследована социокультурная природа виртуального времени как формы существования виртуальной реальности, где темпоральная процессуальность выстраивается в определенном культурном контексте;
- выделены такие сущностные черты виртуального времени как неоднородность, обратимость, разнонаправленность, отсутствие различия между временными модусами (прошлое, настоящее, будущее);
- исследованы темпоральные эффекты современного общества - «уплотнение» и «растяжение» времени;
- выявлено, что в сетевых сообществах виртуальное время резко субъективизируется по отношению к реальному и в «киберсоциуме» возникают, не взаимодействуя друг с другом, множество «сотворенных» временных анклавов.

На защиту выносятся следующие положения:

1. В социологии сложилось два основных подхода к исследованию времени:

- в рамках субстанциональной концепции время рассматривается как мера труда, и более широко - любой человеческой деятельности.
- в рамках реляционной концепции время - не пустоеместилище для событий, а образуется теми длительностями, последова-

тельностью и ритмами, которые создают социальные процессы. Реляционная концепция существует в нескольких вариантах. Наиболее перспективным нам представляется подход, позволяющий осуществить переход от количественного к качественному изучению деятельности на основе учета культурных смыслов, ценностей и целей того или иного рода деятельности. Именно поэтому мы рассматриваем проблему виртуального времени в рамках теории культуры.

2. Функциональный подход выделяет во времени его объективные качества и характеристики. Но некоторые свойства социального времени оказываются вне поля зрения функционалистов, а именно те, которые связаны с осуществлением высших смыслов человеческого существования. Понятие осуществления выводит нас за пределы простой длительности существования. Формы осуществления надстраиваются над формами существования как таковыми. Структуры осуществления задают структурам существования иное временное определение и раскрывают возможность не одного только претерпевания времени, но и созидания времени, возможность наполнения времени посредством соотнесения его со смыслами культуры.

3. Социальность вырастает из факта коммуникации, опосредованной тем значением, которое приписывается каждому акту деятельности. Общение же предполагает передачу информации от человека к человеку, от социальной группы - к социальной группе. Качество усвоенной информации определяет качество социальности.

В информации выделяется прежде всего структура того содержания, которое переносится. Эта структура пространственно и темпорально оформлена. Действительно, время выражает последовательность изменений в содержании системы, процессуальность и становление бытия, нарушение его границ. Эта последовательность - временная и пространственная.

Информация - это то, что изменяет воспринимающую её систему. Но при этом она изменяет не только содержание, структуру, но и время воспринимающей её системы. Понимание времени как функции взаимодействия, взаимосогласования элементов в системе, а системы - с внешней средой позволяет рассматривать время в обществе как носителя социокультурной информации.

4. Виртуальность — это особое качество, возникающее в континууме совместного существования, соприкосновения двух миров: реальности, созданной программными средствами, и реальности самоощущения человека, погруженного в этот искусственно созданный мир, причём погруженного не вещественным образом, а лишь через иллю-

зию, посредством моделирования человеческих ощущений.

К виртуальной реальности следует отнести создаваемую компьютерными средствами **модель реальности**, которая **имитирует подлинность** (для человека) присутствия в ней, позволяя пользователю взаимодействовать с представленными в ней объектами такими способами, которые в обычной жизни индивид использовать не может (например, изменять формы объекта, свободно перемещаться между различными уровнями пространства, искривлять пространство и т.п.). Виртуальная реальность - это новый способ неконтактного информационного взаимодействия между людьми с помощью мультимедиа-операционных средств. С одной стороны, поскольку виртуальная реальность есть способ **человеческой** коммуникации, то ее характеристики и свойства должны воспроизводить социокультурные характеристики первичной социальной реальности (со всеми ее плюсами и минусами). С другой стороны, поскольку виртуальная реальность есть **модель** реальности, лишь имитирующая первичную социальную реальность, то в ней возможно существование огромного количества «киберсоциумов».

5. С социокультурной точки зрения виртуальное время — это форма существования виртуальной реальности, в которой моделируются не только временные отношения, но и смыслы, значения и ценности, позволяющие выстраивать темпоральную процессуальность моделируемой реальности.

Виртуальная реальность дает возможность моделировать реальные социальные процессы (например, обучение в дистанционном образовании, межличностное общение в чате и т.д.). Тем самым виртуальное время воспроизводит, дублирует характеристики реального социального времени, такие его свойства, как одномерность, необратимость, односторонненность, безграничность и бесконечность (относительно существования человечества), разделение на прошлое, настоящее и будущее.

6. В виртуальной реальности формируется и другая логика мышления: нелинейная, непоследовательная, недетерминисткая, мозаичная, ассоциативная. Эти эффекты достигаются благодаря моделированию **«другого социума»** и **«другого времени»** (отличного от реального социального времени): неоднородного, обратимого, разнонаправленного, нелинейного, безграничного и бесконечного (безотносительно к существованию человечества). В нем стерто различие между временными модусами (прошлое, настоящее, будущее), так как они могут сочетаться друг с другом по-разному. Так, неоднородность и разнонаправленность виртуального времени связана с тем, что внутри Интер-

нета происходит непрерывное «микширование» времен, ибо в результате субъективного выбора активного или пассивного участника взаимодействия образуется своеобразный временной коллаж, где культура превращается в синхронную плоскость без начала и конца, без какой-либо последовательности.

Вневременность мультимедийного гипертекста - определяющая черта виртуальной культуры. Компьютер позволяет выбирать в «окнах» любые социальные и культурные «мгновенья», разделить или соединить их в зависимости от специфических потребностей пользователя. Интернет обеспечивает моментальный доступ к явлениям прошлого и настоящего, их восприятие оказывается определено побуждениями и желаниями индивида, в результате исчезает вся упорядоченность социально и культурно значимых событий, исчезает хронологический ритм и временная последовательность. Виртуальное время в этом смысле эфемерно, иллюзорно (в отличие от реального социального времени), а виртуальная культура оказывается вселенским когнитомером темпорально недифференцированных артефактов, ценностей и смыслов.

7. Виртуальная реальность открывает возможности для преодоления пространственно-временных ограничений, налагаемых на каждодневные человеческие действия в первичной социальной реальности: пространственно-временные пределы, связанные с физической конституцией человека; административные и политические пространственно-временные ограничения, определяемые существующей в обществе системой власти; пространственно-временные ограничения на взаимодействия; исторически сложившиеся моральные ограничения.

В определенном смысле можно сказать, что в виртуальном социуме может «потеряться» культурная история человека.

8. В ходе формирования культуры сетевых сообществ возникает противоречивое отношение ко времени. Сетевое сообщество реально существует «здесь и сейчас», через актуальное настоящее, взаимодействие членов данного сообщества. Это, однако, не означает, что оно ориентировано на настоящее и высоко его оценивает. Социологические данные показывают, что «гражданин Сети» живет возможным будущим, и сетевое сообщество для него выступает не местом «райского блаженства», а точкой отсчета пребывания в ином смысло-жизненном бытии.

Главным вектором темпоральной организации сетевого сообщества выступает ориентация на наполнение чата событиями, значимыми в контексте собственных смысло-жизненных ориентации членов данного сетевого сообщества. Частота и длительность посещений чата, про-

тяжённость во времени и скорость завязывания дружеских и эмоциональных виртуальных контактов, соотносённость индивида с субъективной историей чата, высокая интенсивность смены «поколений» сетевого сообщества, концентрированность межличностного общения во времени, отсутствие внешнего по отношению к сетевому сообществу виртуального мира (и, соответственно, внешней виртуальной темпоральной среды) - действие всех этих факторов ведет к тому, что виртуальное время резко субъективизируется по отношению к реальному, а в виртуальном социуме возникают, не взаимодействуя друг с другом, огромное число «сотворенных» временных анклавов.

Научно-практическая значимость работы. Основные результаты исследования могут быть использованы при проведении социологических исследований сетевых сообществ, виртуальной культуры и тех социокультурных институтов, которые создают собственные виртуальные миры.

Материалы исследования могут быть использованы при чтении курсов по общей социологии, социологии массовых коммуникаций, социологии культуры, социальной философии и культурологии.

Апробация работы. Результаты исследования докладывались и обсуждались на 3 научно-практических конференциях, третьем Всероссийском философском конгрессе, опубликованы в 7 научных работах общим объемом 4,75 п.л.

Структура диссертации включает введение, три главы, семь параграфов, заключение и список литературы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во «Введении» обосновывается актуальность темы диссертации, характеризуется степень разработанности проблемы, определяются цели и задачи диссертационного исследования, описываются научная новизна и практическая значимость работы, формулируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе — «Социальное время в современной культуре» — анализируются свойства времени как формы социокультурной реальности, выделение которых возможно лишь под особым методологическим углом зрения.

В первом параграфе «Методологические подходы к исследованию социального времени в социологии» рассматриваются две основные концепции времени, применение которых плодотворно для социологии: субстанциональная и реляционная. Внутри каждой из них разворачивается несколько подходов ко времени. Введение кате-

гории «время» в ткань социологического дискурса обусловлено двумя обстоятельствами. Первое возникает из необходимости зафиксировать не только сами по себе социальные, политические и экономические изменения, но и их взаимозависимость в рамках определённого масштаба времени. Тем более, что социальное время всегда связано с акцентированием *какого-либо* одного фактора общественного развития (экономического, политического, духовного). Второе обстоятельство связано со стремлением понять время как относительно самостоятельный фактор социальных изменений.

Введение понятия социального времени обусловлено не только необходимостью описания особенностей и структуры социальных объектов, но и важностью разрешения проблемы синтеза эволюционных и структурных представлений об обществе. Поскольку эволюционные и структурные процессы различаются по масштабам времени, постольку социальное время каждой сферы общества или исторического периода приобретает новые характеристики.

Субстанциональное понимание времени представлено марксистской теорией. Идеи К. Маркса лежат в основе парадигмы рассуждений современных социологов и экономистов, посвящённых бюджетам времени, величине, структуре, содержанию рабочего, вне рабочего и свободного времени; связи между социальной структурой и различиями в использовании времени.

Реляционная концепция времени привела в социологии к рождению понятия качественного времени (П.А. Сорокин, Г. Зиммель и Р. Мертон), под которым понимается не хронологический отрезок времени, а такой его момент, который выделяется в зависимости от значения, приписываемого ему.

Качественный подход к социальному времени заставляет признать, что моменты времени неравнозначны, неоднородны. Их значение для человека определяется степенью реализации его, человеческой, сущности, степенью достижения поставленных человеком перед самим собой целей и задач. Это и дало основание для пристального внимания к проблеме социокультурного времени общества, перекликающегося с конкретными социологическими исследованиями ВЛ. Муравьева, Д. Майнса, К. Лалива Д'Эппина и других социологов.

Существует еще одна пара взаимодополнительных концепций времени: динамическая и статическая. Они используются в социологии, культурологии, истории, экономической теории при решении проблемы направленности времени: циклическая (П. Сорокин, А. Тойнби, Д. Кондратьев, В. Парето), линейная (обоснованная в христианстве, а затем использованная в прогрессистских моделях общественного развития).

нелинейная концепции (Ф.Бродель). Идея множественности временных ритмов, присущих разным слоям социальной реальности, была высказана и обоснована французским философом и социологом Жоржем (Георгием Даниловичем) Гурвичем. Вслед за Марселем Моссом Ж. Гурвич видел предмет социологии в изучении «целостных социальных феноменов», которые надлежит исследовать на всех «глубинных уровнях». Этим уровням соответствуют разные темпоральности. Предложенный Ф. Броделем принцип анализа культуры базируется на допущении пульсирующего характера культурного процесса, в котором каждая эпоха, будучи неповторимо своеобразной, включается в общий ход эволюции мирового культурного процесса.

Таким образом, социальное время является множественным, а не одинаковым для всех. Темпы изменений, определяющие множественность социальных времён, меняются в зависимости от видов социальной деятельности и от ценностных значений, приписываемых отдельным моментам времени. Конкретные социологические исследования подтверждают, что различные социальные группы отличаются по способу организации и восприятия времени.

Мы зафиксировали несколько подходов к исследованию социального времени в социологии, в которых выделены новые характеристики социального времени (по сравнению со временем физическим), обоснована роль времени как координатора совместных действий людей, его качественная специфика, определяемая видом деятельности и, наконец, различия в восприятии времени разных социальных групп. Из всех характеристик социального времени для нас особый интерес представляют: возможность трансформации линейности в нелинейность (проявляющуюся в пульсирующем, ритмическом и циклическом типах развития), однонаправленность и относительную разнонаправленность (обусловленную не только многоуровневостью общества и возможностью попятных движений в нём и забеганий вперёд, но и множественностью временных ритмов, присущих различным слоям социальной реальности, накладывающихся и изменяющих друг друга), необратимость, одномерность, безграничность и бесконечность (относительно существования человечества).

Анализ методологических подходов к исследованию социального времени позволяет сделать вывод о недостаточности изучения социального времени только как длительности и порядка последовательности социальных процессов. При анализе социального времени возникает необходимость понимать время как «меру социокультурного изменения», а не только как «меру измерения».

Во втором параграфе — «Коммуникационные основания социального времени и информация» дается ответ на вопрос: что представляют собой изменения, формой организации которых выступает социальное время? Действительно, если субстанцией социального времени являются изменения, происходящие в обществе, то правомерно поставить вопрос: что конституирует социальную реальность? Классики социологии видят «атом», конституирующий социальность, в факте социокультурной коммуникации. Общение предполагает взаимопонимание, следовательно, прежде всего оно связано с передачей информации от человека к человеку, от социальной группы — к социальной группе. Что же такое информация? Информацию можно определить как особую форму воспроизведения, трансформирования, сохранения и использования структуры и особенностей одной системы в другой. Могут ли информация и время существовать друг без друга? Информация существует во времени, а время изменяется под воздействием информации. Информация — это такое воспроизведение (отражение) одной системы в особенностях другой системы, которое обеспечивает динамическую целостность принимающей системы, адекватность её поведения, её самоуправления.

Время играет тройную роль организующего начала в информационном взаимодействии: 1) источник информации воспроизводит в числе своих собственных, имманентных свойств и отношений, и свои временные характеристики; 2) сам перенос информации - это процесс, совершающийся во времени; 3) в результате получения информации происходят изменения времени воспринимающей её системы. Каждое будущее состояние системы обладает «потенциальной информацией» (поскольку в будущих состояниях генерируется новая информация), а прошедшее и настоящее - «актуальной информацией».

Понимание времени как функции взаимодействия, взаимосогласования элементов в системе, а системы - с внешней средой позволяет рассматривать время как носителя информации.

В процессе взаимодействия подсистемы общества обмениваются темпоральными потоками, согласовывая происходящие в них изменения. Таким образом, фаза развития, темп изменений (время) отдельных подсистем влияет как на всю социальную систему, так и на отдельные сферы общественной жизни. Это влияние может приводить к реализации определённых потенциальных возможностей системы, что выражается в изменении характера поведения не только во времени, но и в пространстве (полистабильность, нереклужение).

Коммуникативный подход позволяет рассмотреть время как условие и результат человеческого существования, как форму социокультурного бытия.

Таким образом, социокультурное время - это не просто объективно существующая форма социального бытия, фиксирующая длительность, отношения между длительностями, последовательности, темп, ритм, направление происходящих изменений. Социокультурное время - это система взаимосвязанных форм происходящих процессов, содержание которых меняется под влиянием смыслов, приписываемых им и разделяемых большинством членов данного общества. Так, в мифологическую эпоху время - это только длительность и счет (фиксирующие процессы, берущие свое начало от подвигов героев и от богов). В средние века - это не только однонаправленное движение от грехопадения до Страшного суда, но и «разнокачественность» этих моментов времени. В индустриальную эпоху на первое место выдвигается интенсификация труда, а следовательно, ускорение производственных и всех других процессов, то есть сжатие времени. Сегодня вновь оказалась востребованной идея Смысла человеческого существования, а из всех проблем, связанных со временем, - проблема его наполнения человеческим, а не технократическим содержанием.

Отсюда необходимо вспомнить методологический подход к анализу социальных коммуникаций, сформулированный П. Луманом. Общество - это сеть коммуникаций, а наличие коммуникации предполагает возможность самоописания общества и его самовоспроизводства. С этой точки зрения коммуникация предстает не как послушный объект управленческих решений, а как активная самоорганизующаяся среда. Интеракции формируются через взаимосогласование действий и переживаний присутствующих «здесь и сейчас» участников общения. Общество же охватывает все действия, достижимые для соотнесения друг с другом в коммуникации. Действие понимается как подлинный элемент социальной системы. Оно воспроизводится в ней в соотнесении с другими действиями-событиями. Такой подход к рассмотрению природы коммуникации придает ей социентальную роль и позволяет нам сделать содержательно-смысловой акцент в анализе социокультурного времени. Поэтому так важно не только то, что передается, но и то, как изменяется воспринимающая информация система (содержание системы-приемника). Осознание этого отличия заставляет различать информацию не только с содержательно-тематической точки зрения (научная, эстетическая, религиозная, этическая, правовая и т.н. виды информации), но и с гуманистической. Если информацию понимать как меру организованности социума и культуры, то любую циркулирующую в обществе информацию следует оценивать с точки зрения того, какие духовные смыслы она с собой несет, какой тип социальной она порождает.

Содержание информации в культуре важно в том отношении, что через это содержание происходит не только упорядочение внутренних структур и процессов, но и обеспечивается целенаправленное функционирование социокультурной системы как целого, управление совместной жизнедеятельностью людей, накопление и трансляция социального опыта. Исследование информационных закономерностей бытия, объяснение с их помощью процессов преобразования мира, исторических путей культуры становятся методологическим принципом современного познания.

Информация может быть рассмотрена как некоторая объективная упорядоченность, организованность, структурность, передаваемая через материальный носитель системе-приемнику, вызывая в нём соответствующие изменения в направлении упорядочивания, организованности и структурности. Следует ещё раз подчеркнуть, что в данном случае этой системой-приемником является культура с её начальным тезаурусом, в котором закодирован смысл человеческого. И этот смысл должен быть не только расшифрован, но и воспроизведён в каждый момент существования культуры (иначе она превращается в антикультуру), а также обогащён той новой информацией, которая «поступает» в культуру.

Таким образом, под социокультурным временем мы понимаем форму существования культуры, характеризующую длительность, последовательность, темп, ритм процессов развития культуры и охвата ею всех элементов данного общества.

Во второй главе — «Виртуальное время в контексте социокультурного подхода» ставятся следующие проблемы: обладает ли время виртуальной реальности социокультурным содержанием, а если да, то откуда оно его черпает; является ли оно сверхиндивидуальным или глубоко личностным; выстраивает ли оно порядок претерпевания или порядок ожидания?

В первом параграфе — «Генезис виртуальной реальности и становление новых информационных технологий» — на основе привлечения большого массива конкретного социологического материала фиксируется стремительное возрастание аудитории сети Интернет, которая многократно увеличила возможности осуществления коммуникаций. Эту аудиторию называют сетевым сообществом, киберсоциумом.

Возникновение и многократное увеличение сетевого сообщества актуализирует интерес к виртуальной реальности, в которой, собственно, оно и существует. Исследование различных подходов к определению виртуальной реальности заставляет нас отказаться от расширенного понимания виртуальности. К виртуальной реальности мы

относим ту модель реальности, которая создается компьютерными средствами и которая имитирует подлинность для человека при-
сутствие в ней.

Когда мы говорим о виртуальной реальности, созданной с помощью современных информационных технологий, то имеется в виду, что это реальность неконтактного информационного взаимодействия, реализующегося с помощью мультимедиа-операционных средств.

Использование технологий, создающих виртуальные реальности, уже сегодня изменяет модели экономической деятельности, свободного времени, образования, здравоохранения, политические процессы.

Анализ последствий внедрения в социальную жизнь виртуальных реальностей, сформированных с помощью электронных средств, показывает, что они не всегда адекватно моделируют социальную реальность, а чаще оказываются интерпретацией процессов, происходящих в реальном мире. Но сама эта интерпретация становится частью мира: виртуальность, войдя в нашу жизнь, начинает активно влиять на неё. Это влияние не всегда положительно. Стандартизация мышления, распространение катастрофически разрушительной информации, дезорганизующей общество, низкопробность развлекательных программ — всё это отрицательные следствия трансформаций информационных технологий. Мы можем сделать вывод, что изобретение нисыменности, отвечавшей линейно-последовательному и причинно-следственному алгоритму движения общественного сознания, столкнулось сегодня с другой логикой мышления, которой отвечают электронные средства массовой коммуникации. Для этого мышления характерны: не-линейный, не-последовательный ход мысли, который порождает представление об отсутствии причинно-следственной связи явлений, их нерегистрируемой «фрагментарности» и невидимой «распределённости» в пространстве и во времени.

Виртуальная реальность — это та реальность, где отсутствует четкое разделение объективного и субъективного плана в понимании, где эти различные содержания перетекают друг в друга, становясь неразличимыми. Если выделить оппозиции «идеальное — материальное», «возможность — действительность», «субъективное — объективное», «актуальное — потенциальное», «искусственное — естественное», то какую противоположность можно найти для виртуальности? На наш взгляд, её нельзя противопоставить актуальности, потому что виртуальность — это не мнимость, не кажимость в чистом виде, а лишь модель, к которой, однако, относятся не как к модели, а как к действительной реальности. Причём виртуальные миры не просто воспроизводят реальность, но преобразуют её за счет интерактивного изменения

существующих свойств: изменчивости формы, размера, соотношения части и целого, движения между различными уровнями структуры и т.п., выводя человеческое представление за рамки повседневного опыта.

Во втором параграфе - **«Виртуальное время как социокультурный феномен»** мы исследуем социальные и культурные характеристики виртуального времени.

Виртуальная реальность существует как процесс, следовательно, события длятся и прерываются, возникают определённые отношения между длительностями, различные ритмы, темпы и т.д. Но если в физической реальности мезомира время одномерно, необратимо, однородно, линейно, то в виртуальной реальности можно предположить существование обратимого, разнонаправленного, неоднородного, нелинейного времени.

В параграфе проводится анализ когерентной логики, которая позволяет адекватно воспроизводить логику виртуальной реальности. Когерентная логика - это логика отношений, реляционного синтеза, выявляющая наличие у объектов как «определённых цельностей» новые свойства, которые не сводятся к тем свойствам, которыми обладают отдельно взятые элементы.

В реальной жизни люди стараются или ускорить, или замедлить время. Если эти попытки осуществляются вне соотнесения со смыслами и ценностями культуры, то это приводит лишь к «поглощению» времени. Пассивное «проживание» времени, непродуктивное его растяжение и есть «поглощение» времени. Именно оно является питательной средой для «отвлечения» человека от действительной жизни и «подмене» его «героем» теле-, видео, или иного экрана.

При погружении в виртуальную реальность прошлое - настоящее - будущее из хронологической конструкции превращается в атрибут пространственного представления. Время как ось организации деятельности исчезает. Прошлое (как вид деятельности) для индивида в киберкоммуникативном континууме находится «рядом» на планете (точнее, в социальном континууме).

Время и пространство не существуют вне друг друга. Исследование темпоральных и пространственных измерений движения информации в культуре приводит нас к необходимости анализа единого пространственно-временного континуума. Континуум (от лат. *continuum* - непрерывное, сплошное) - это непрерывная или связанная совокупность объектов, различия между которыми носят градуальный (ступенчатый) характер и определяются местом объектов в данной совокупности. Переносится ли обозначенная неразрывность

пространственно-временных характеристик первичной социальной реальности в реальность виртуальную?

Сравним реальные пространственно-временные ограничения, налагаемые на каждодневные человеческие действия и возможности их преодоления в виртуальной реальности.

1. Пределы, связанные с физической конституцией человека. Например, все люди испытывают потребность в еде и сне. Если эта потребность не удовлетворяется, то физические силы человека истощаются. Человеческий организм ограничен в скорости передвижения по суше и воде, люди не умеют летать и возрождаться из огня как птица-феникс и т.д. В противоположность этому в виртуальной реальности индивид не испытывает естественных потребностей, а его физические способности (бегать, прыгать и даже летать) неимоверно возрастают.
2. Административные и политические ограничения, определяемые существующей в обществе системой власти. Яркий пример: требование о наличии прописки в столице для устройства на работу и невозможность её получения иногороднему. В противоположность этому в виртуальной реальности снимаются ограничения на местожительство в пространстве и на пребывание во времени: погрузиться можно в любую историческую, географическую и фантастическую реальность (причём не только для игры, но и для работы).
3. Ограничения на взаимодействия. Так, в индустриальном обществе существует определённый распорядок дня (поэтому, например, не принято приходить в гости в рабочее время, а уходить — за полночь). Пространство перемещения может не иметь государственных границ (что, казалось бы, облегчает передвижение), но оно может и не иметь хороших дорог (что затрудняет передвижение). В противоположность этому перемещение внутри виртуального мира не ограничено ни качеством дорог, ни временем суток, ни скоростью.
4. Моральные ограничения. И в уголовном праве, и в нравственных кодексах, и в религиозных предписаниях современных обществ убийство запрещается, является уголовно наказуемым деянием (равно как и множество подобных: насилие, ложесвидетельствование и т.д.). Подобных ограничений виртуальная реальность до сих пор не знает.

Рассматривая различные формы общения в Интернете, различающиеся по степени их интерактивности в работе делается вывод, что если реальное общество ограничивает возможности самореализации

человека, у него появляется мотивация выхода в сеть и конструирования виртуальных личностей. Если же человек полностью реализует все аспекты своего «Я» в реальном общении, мотивация конструирования виртуальных личностей у него, скорее всего, отсутствует. В таком случае общение в Интернете носит характер дополнения к основному общению. Но оно может иметь и компенсаторный, замещающий характер. Это происходит в случае формирования Интернет-зависимости (Internet-addiction), в результате человек «выпадает» из реального социального времени.

Исследуя новую стадию культурного развития человечества, связанную с «культурой реальной виртуальности», М. Кастельс говорит о новом ощущении времени: ощущении одновременности (благодаря моментальному распространению информации по всему земному шару) и о вневременности (потому что информация в СМИ разрушает упорядоченность действительных событий и «переустанавливается» в зависимости от социальных задач). Приведет ли это новое ощущение к действительному изменению хода времени в первичной социальной реальности, еще до конца не известно. Во всяком случае, можно констатировать наличие противоположных тенденций в современном обществе: тенденцию сжатия времени и тенденцию его растяжения.

В диссертации зафиксировано снятие пространственно-временных ограничений первичной социальной реальности в реальности виртуальной; следствием этого снятия является изменение временных представлений о реальности. Следует обратить внимание на вынужденную необходимость введения термина «первичная социальная реальность». Под ней подразумевается то объективно существующее общество, которое пользуется новыми информационными технологиями, позволяющими создавать виртуальные реальности. Поскольку термин «реальность» необходимо применять и по отношению к действительно существующему обществу, и по отношению к создаваемой реальности, то как различать эти две реальности? Н.А. Носов выделял следующие специфические свойства виртуальной реальности: порожденность, актуальность, автономность и интерактивность (см.: Носов Н.А. Виртуальная психология. - М.: Аграф, 2000). Действительно, виртуальная реальность **порождена** усилиями индивидов, существующих в реальном обществе, и в этом смысле она является вторичной, а общество - первичным.

Мы приходим к выводу, что время виртуальной реальности (поскольку это время, а не что-либо еще) выражает длительности, последовательности, темп и ритм происходящих в виртуальной реальности событий и процессов. Эти длительности, последовательности, темп и

ритм могут отличаться, а могут идентично воспроизводить «режимы реального времени» (все зависит от конкретных задач). Поэтому время виртуальной реальности описывается с точки зрения статической концепции (прошлое, настоящее и будущее реально существуют), но лишь до тех пор, пока не осуществлен **выбор** дальнейшего пути развития. Действительно, понятия гипертекста не меняют своих значений (в каком бы порядке и последовательности их не «прочитывать»), по их разное сочетание меняет весь текст. Выбор сочетаний рассекает единую, вневременную картину на модусы прошлого, настоящего и будущего, вводя направленность времени.

В третьей главе — «Виртуализация общества и культур» — мы рассматриваем проникновение виртуальных реальностей в «ткань» социального организма. **Первый параграф — «Фантом информационного общества»** посвящен критике теоретического концепта «информационное общество», в котором нет различения знания и информации; исследован социальный смысл виртуализации; показано виртуальное время как симуляция социального.

Мир, в котором структуры «частично-абстрактного общества» (К. Поппер) зародились ещё в эпоху Перикла, приобрёл глобальный характер, включающий в себя организацию жизни людей в планетарном масштабе в информационной, финансовой, транспортной, топливно-энергетической и т.д. сферах. В этих абстрактных сетях циркулируют не столько материальные ценности, сколько абстрактные социальные символы, вроде безликих денег, ещё не произведённых товаров как объектов фьючерсных сделок, различных информационных кодов. Структуры «абстрактного общества» всё глубже вторгаются в обыденную жизнь людей, ибо определяют характер занятости населения, разделение и специализацию труда, социальную стратификацию. Интернет ещё в большей степени «абстрагирует» общество, вторгаясь в самые интимные стороны жизни людей, которые во многом зависят от рекомендаций невидимых специалистов в области медицины, права, социального менеджмента и т.п.

Интернет становится предельным выражением абстрактного общества, ибо создаёт мир без границ. Следующим шагом в абстрагировании различных форм деятельности и жизни человека явилась виртуализация общества через систему глобальных связей, Интернета и информатизации. Социальный смысл виртуализации состоит в подмене, симуляции институционального строя и устойчивых социальных связей, которые первичны по отношению к технической стороне. Феномен замещения реальности реальностью виртуальной (и виртуальным временем) позволяет определить собственно социологически подход

к изучению данных явлений. Не процесс информатизации виртуализирует время общества, а виртуализация самого социального времени и общества в целом ведёт к возникновению виртуализации жизни людей. В постмодернистскую эпоху индивид стремится при помощи виртуальных симуляций заменить реальную социальную жизнь. В традиционной социологии объективной стороной по отношению к индивидам является прежде всего институциональный строй общества. Однако ещё М. Вебер, П. Бергер и Т. Лукман показали, что социальная реальность и время есть не что иное, как результат самоотчуждения культурно-исторической сущности человека. Нестабильность современной ситуации продуцирует широкое распространение постмодерна и «канализирует» означенную сущность человека уже не в социальную, а в виртуальную реальность. В данном случае речь идёт не просто о киберпанках, которые бродяжничают по Интернету, а об индивиде эпохи постмодерна, который «захвачен» потоком виртуального времени, живёт в виртуальной реальности, не вполне осознавая при этом её условность, управляемость и возможность свободного входа и выхода из неё (поэтому и стали говорить о новых наркотиках - компьютерных). В едином континууме виртуального пространства-времени люди имеют дело не с вещами, а с их симуляцией. Подобное отношение формировалось ещё в «абстрактном» обществе, где спекуляции на фондовой бирже могли преобладать над материальным производством, а политическая борьба за власть велась при помощи рекламных акций и телестудий. В результате общество приобретало черты виртуальности, которые в конечном счёте выделились в особую сферу реальности, последняя, в свою очередь, стала «переоформлять» сам социум. Данное «переоформление» социума под воздействием виртуальной реальности в своих критических формах может достигнуть практически полного вытеснения «социально-реального» из жизни индивида.

Отказ от некритического восприятия кощениций информационного и открытого общества позволяет более адекватным образом оценить современную компьютерную революцию и обозначить специфику виртуального времени нового общества. В данном контексте важно отметить, что на рубеже XX - XXI вв. всё более широкое распространение получают не информационные, а симуляционные технологии, т.е. технологии создания «второй», виртуальной реальности. Человечество, хотя и совершенствуется в сфере обработки и усвоения информации, но в большей степени сосредотачивает свои усилия на достижение всё большего сходства между работой на компьютере и манипуляциями с реальными объектами, а также отлаживанию коммуникаций в режиме

on-line в общении во времени первичной социальной реальности. Важным, например, является не просто факт покупки с помощью компьютера, подключённого к узлу сети Интернет, а организация посещения виртуального магазина при помощи современной компьютерной графики. Сам процесс осмотра «витрины» и «товаров» происходит как бы в реальном времени. Всё это не есть простой перенос реальности в компьютерное пространство-время, а симуляция действительной институциональной формы обмена, которая включает в себя, кроме всего прочего, и симуляцию социальных ролей продавца и покупателя. Хотя в действительности обмен посредством Интернета не существует, тем не менее, создаётся видимость данного обмена. Социальная среда общества в результате теряется, искажается, тает, а на её месте возникает иное, симуляционное образование со своими закономерностями протекания временных циклов.

Подобная ситуация возникает в самых различных формах виртуального взаимодействия: функционирование виртуальных сообществ, виртуальных корпораций, виртуальной церкви и т.д. Симуляция социальной реальности возможна во всех сферах жизнедеятельности человека - от виртуального секса до виртуальных проповедей и исповедей.

Таким образом, виртуальное пространство-время является аналогом реальных социальных взаимодействий. При этом происходит симуляция выполнения социальных ролей и создаётся некое подобие институциональных атрибутов социума. Виртуальное время в результате всё более субъективизируется, что ведёт к парадоксальным последствиям: интенсивность и плотность контактов, взаимодействий, перемещений, «работы» виртуальных социальных организаций и институтов ведёт к резкому возрастанию бессодержательного информационного мусора, а следовательно, к социокультурной «пустоте» протекания временных процессов.

Во втором параграфе - **«Темпоральные особенности формирования и функционирования культуры сетевых сообществ»** рассматриваются временные структуры социокультурного взаимодействия, возникающие в «сетевых сообществах».

Первые реальные Internet-сообщества возникли в 1979 г. в связи с появлением открытых электронных досок объявлений (bulletin board system, сокращенно BBS). С возникновением в

80 - х годах групп рассылки электронных сообщений и чат-форумов это явление получило дальнейшее развитие. Зачинателем online communities считают WELL (<http://www.well.com/>). В конце 80-х веб-сайт Kaliforniica Sausalito предложил пользователям новую форму общения - по интересам, в реальном времени и с возможностью

установления длительных отношений. Сервис пользовался необычайным успехом, и вскоре возникли новые модели сообществ. Они отличаются по принципам организации, технологиям, размерам, целям и демографии. Однако главная причина их успешного существования – возможность общаться и самовыражаться в определенной упорядоченной форме.

В 90-е годы средства коллективной связи были встроены в поисковые машины, и случайные посетители, попадая в такие группы во время путешествий по Интернет, стали все чаще в них задерживаться, чтобы пообщаться. Разработчики предоставили организационные средства — в частности, инструменты для ведения дневниковых записей и создания персональных Веб-страниц.

В конце 90-х годов XX века в сети появились виртуальные кладбища и церкви, появились ресурсы, отражающие и рассматривающие феномены иррационального, мистического в киберреальности. По данным обзора Dallas Morning News, на 2000 год существовало более 5 млн. ссылок на христианскую тематику, более 500 тыс. касающихся исламской религии, а также порядка 230 тыс., относящихся к индуизму.

Определив в качестве предмета исследования в данном параграфе темпоральные процессы групповой динамики сетевого сообщества, нам показалось интересным осуществить это исследование посредством анализа основного продукта деятельности сетевого сообщества, а именно — через исследование текстов методом контент-анализа. При выделении категорий контент-анализа мы исходили из тех основных «линий напряжения», которые можно выделить в современных исследованиях сетевых сообществ. Эти линии протянуты между полюсами следующих противоположностей. С одной стороны, зафиксирован факт спонтанного возникновения сетевых сообществ и их способность к постоянному воспроизводству, реконструированию себя, а с другой, существует постоянная необходимость предпринимать специальные усилия для их создания и структурирования деятельности («спонтанное воспроизводство ~ организованное производство»). С одной стороны, постулируются их самые широкие возможности, а с другой, сложности, связанные с малой реальной востребованностью сегодня («потенциальность ~ актуальность»). С одной стороны, утверждается, что сетевые сообщества имеют все атрибуты социальной организации (цели, нормы, иерархию статусов), а с другой, утверждается их открытость, «отсутствие границ», «свобода» («целостность - размытость»).

В ходе формирования сетевых сообществ возникает противоречивое отношение ко времени. Сетевое сообщество реально существует «здесь и сейчас», через актуальное настоящее, взаимодействие членов

данного сообщества. Это, однако, не означает, что оно ориентировано на настоящее и высоко его оценивает. Приведенные данные показывают, что «гражданин Сети» живет возможным будущим, а сетевое сообщество является для него точкой отсчета пребывания в ином смысле-жизненном бытии.

Главенствующим вектором темпоральной организации сетевого сообщества выступает ориентация на наполнение чата событиями, значимыми в контексте собственных смысложизненных ориентации членов данного сетевого сообщества. Частота и длительность посещений чата, протяжённость во времени и скорость завязывания дружеских и эмоциональных виртуальных контактов, соотносительность индивида с субъективной историей чата, интенсивность смены поколений сетевого сообщества, концентрированность межличностного общения во времени, отсутствие внешнего по отношению к сетевому сообществу виртуального мира (и, соответственно, внешней виртуальной темпоральной среды) - действие всех этих факторов ведет к тому, что виртуальное время резко субъективизируется по отношению к реальному, и в виртуальном социуме «живут», не взаимодействуя друг с другом, огромное число «сотворенных» временных анклавов. Наконец, темп виртуальной жизни члена сетевого сообщества резко убыстряется: социологические исследования показывают, что «поколения» этих социумов сменяются не больше, чем через 2 года.

В третьем параграфе - **«Уплотнение времени» в дистанционном обучении»** исследуется обратное воздействие на социальное время общества темпоральных процессов, происходящих в виртуальном пространстве. Оно проявляется, например, в дистанционном обучении, «расширяющем» и, одновременно, «уплотняющем» время пенсионеров, инвалидов, студентов. Дистанционное обучение в значительной степени может способствовать решению проблем социальной адаптации людей к изменяющимся условиям социального бытия и их эффективной занятости. Меняется структура свободного времени лиц, достигших пенсионного возраста, возникает возможность повышения их конкурентоспособности, обновления профессиональных навыков, полученных много лет тому назад. Опыт функционирования различных моделей дистанционного обучения показывает, что они «снимают» возрастные и социально-временные ограничения, налагаемые на лиц пожилого возраста, и позволяют в значительной степени расширить диапазон социальных возможностей не только пенсионеров, но и людей, в той или иной степени ограниченных в получении необходимого образования.

Взаимодействие преподавателя и студента в дистанционном обучении носит асинхронный характер. Асинхронизация учебного процесса

достигается за счет использования в качестве элементов взаимодействия ученика и учителя факса, электронной почты или компьютерной сети. Темпоральной основой образовательного процесса в режиме удаленного доступа является интенсивная целенаправленная, поддающаяся контролю самостоятельная работа обучающегося, строящего индивидуальную временную траекторию обучения, используя комплект специальных компьютерных средств. Внутренним импульсом дистантного обучения является осознанная потребность в образовании, которое выступает основой доминирования обучающегося в процессе обучения и «сотворения» им собственной временной последовательности в процессе обучения.

В Заключении подводятся итоги работы и намечаются перспективы дальнейших исследований.

По теме диссертации опубликованы следующие работы:

1. Правдюк С.А. Социокультурные особенности виртуального времени. Ростов н/Д., 2001. – 1,3 п.л.
2. Правдюк С.А. О деятельности учебного заведения в организации компьютерного обучения в современных условиях // Материалы Всероссийского семинара-совещания «Система многоуровневого профессионального образования». Ростов н/Д., 2001. – 0,2 п.л.
3. Правдюк С.А. Новые технологии обучения // Тезисы научно-практической конференции «Современные образовательные технологии». Ростов н/Д., 2001. – 0,2 п.л.
4. Правдюк С.А. Виртуальное как симуляция социального (социологический аспект) // Актуальные проблемы социального функционирования транзитивного общества. Социологические очерки. Ч II. Ростов н/Д., 2002. – 0,8 п.л.
5. Правдюк С.А. Социокультурный статус виртуального времени // Наука и образование, № 4. 2002. – 0,25 п.л.
6. Правдюк С.А. Социальное время в современной культуре. Ростов н/Д., 2002. – 1,8 п.л.
7. Правдюк С.А. Компьютерные тренажерные комплексы. Обучение, подготовка и переподготовка специалистов // Материалы научно-практической конференции. М., 2002. – 0,2 п.л.